

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES  
ESCUELA DE ARTES VISUALES

DISERTACION PREVIA A LA OBTENCION DEL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN ARTES VISUALES

“LA REINTERPRETACIÓN DEL BESTIARIO ANDINO A PARTIR  
DE LA NARRATIVA VISUAL COMO FACTOR DE RE  
SIGNIFICACIÓN EN EL CONTEXTO URBANO QUITENO.”

PEDRO MATÍAS PÁEZ

DIRECTOR: DIEGO ARIAS

QUITO, 2015

## TABLA DE CONTENIDOS

Introducción .....	5
I. La ficción globalizada .....	6
1.1. La ficción .....	6
1.2. La ficción y la globalización. ....	8
1.3. La ficción global y el espacio cotidiano. ....	11
II. Retomar el bestiario andino como forma de resistencia .....	13
2.1. Habitar el espacio desde el acto de imaginar. ....	13
2.2. El relato visual en el espacio público.....	15
III. Imaginando un bestiario andino del siglo xxi. ....	16
3.1. El Quimsa-Ñahui .....	16
3.2. El Huacay Siqui .....	31
IV. Conclusiones .....	42
V. Bibliografía .....	47

## Índice de Ilustraciones.

Figura 1: <i>El Capitán China</i> , Chi Wang.....	10
Figura 2: <i>Gráfico sobre la encuesta de tenencia de televisores en el ecuador urbano</i> , INEC.....	15
Figura 3: <i>Perro del barrio San Juan</i> , Matías Páez ...	19
Figura 4: <i>Primeros bocetos del proyecto Carroña Sagrada</i> , Matías Páez.....	19
Figura 5: <i>Serie El perro muerto que abrió el tercer ojo</i> , Matías Páez.....	20
Figura 6: <i>Detalle de El perro muerto</i> , Matías Páez.....	21
Figura 7: <i>Detalle de Que abrió</i> , Matías Páez.....	21
Figura 8: <i>Detalle de El tercer ojo</i> , Matías Páez.....	21
Figura 9: <i>Nada Muere</i> , Matías Páez.....	22
Figura 10: <i>Sol, corazón en llamas</i> , Matías Páez.....	23
Figura 11: <i>Intervención en paste up 1</i> , Matías Páez.....	24
Figura 12: <i>Intervención en paste up 2</i> , Matías Páez .....	24
Figura 13: <i>Entrañas de quebrada</i> , Matías Páez.....	26
Figura 14: <i>Escultura intervenida en el Boulevard de las Naciones Unidas</i> , Matías Páez.....	26
Figura 15 : <i>El escape de los pequeños dioses</i> , Matías Páez.....	27
Figura 16: <i>Portada del fanzine Carroña Sagrada 1</i> , Matías Páez...	28
Figura 17: <i>Viñeta del comic Carroña sagrada 1</i> ,Matías Páez.....	28

Figura 18 : <i>Viñeta del comic Carroña Sagrada 1</i> , Matías Páez.....	29
Figura 19: <i>Registro del evento 7 dedos Microfestival mutante</i> , Diego Carvajal.....	30
Figura 20: <i>Primer capítulo del comic Carroña Sagrada 2</i> , Matías Páez.....	33
Figura 21: <i>Segundo capítulo del comic Carroña Sagrada 2</i> , Matías Páez.....	34
Figura 22: <i>Tercer capítulo del comic Carroña Sagrada 2</i> , Matías Páez.....	35
Figura 23: <i>Personajes desarrollados para el comic</i> , Matías Páez.....	36
Figura 24: <i>Registro de las proyecciones de Invocando hierba mala</i> , Esteban Vásquez.....	37
Figura 25: <i>Intervenciones en paste up el proceso</i> , Matías Páez...	38
Figura 26 : <i>Detalle de Late corazón de maleza</i> , Matías Páez.....	38
Figura 27: <i>Detalle de Baila hueso de hoja seca</i> , Matías Páez.....	39
Figura 28: <i>Detalle de Teje hierba y Sangre</i> , Matías Páez.....	39
Figura 29: <i>Serie de ilustraciones sobre la metamorfosis de la ciudad</i> , Matías Páez.....	40
Figura 30: <i>Llanto canción de palo</i> , Matías Páez .....	41
Figura 31: <i>Todos somos accidentes</i> , Matías Páez .....	41
Figura 32: <i>Madriguera de concreto</i> , Matías Páez .....	41



## INTRODUCCIÓN.

Este trabajo tiene como objetivo encontrar flujos desde la narrativa visual que se puedan introducir a manera de pequeños quiebres en un sistema simbólico de narrativas aparentemente homogéneo. Intenta explorar formas de retomar narraciones sobre seres míticos del bestiario local, para reinventarlas, sin pretender sin embargo una postura dogmática nacionalista, ni partiendo de una supuesta pureza cultural.

Se plantea este proyecto desde las posibilidades orgánicas que tiene un relato como forma de resistencia a estos movimientos hegemónicos dentro de una sociedad, y eso incluye la metamorfosis y cambio constante al que se ve sometida una narrativa, que no puede negar ninguna de sus influencias y se alimenta de la multiplicidad de sus orígenes.

De esta manera, se trata de subvertir la aparente relación inmediata entre la ficción local, y la preservación estática e impoluta de la tradición. Como estrategia posible de resistencia ante la ficción globalizada.

## I. LA FICCIÓN GLOBALIZADA

### 1.1 La ficción.

La ficción, comprendida como la práctica cultural de generar relatos e inventar historias, no es tan solo una necesidad para el ser humano, sino una parte básica de su naturaleza. Desde la práctica de imaginar los mismos orígenes de la tierra, hasta el diseño de los relatos de terror, la ficción supone una parte intrínseca en la manera en la que la especie humana asimila su existencia.

En el artículo introductorio del texto *Narrativas Transmedia*, que lleva como título *Language is a virus*, el autor se adscribe a la hipótesis de que para el Homo Sapiens, las capacidades narrativas contaban como una de las ventajas competitivas que permitieron la supervivencia de nuestra especie. “Una especie que desarrolla la capacidad de ficcionalizar puede imaginar escenarios futuros, preveer situaciones críticas, construir hipótesis y prepararse de antemano” (Scolari, 2013:14)

Se podría pensar que nos encontramos en un momento de la historia en el que la ficción nos demuestra más que nunca la extensión de su poder. El siglo XX, escenario de los cambios que acarreo la revolución industrial y el comienzo de la era electrónica, generó un mercado que alimentó progresivamente el alcance, la difusión, y el consumo de relatos. Se hicieron necesarias entonces industrias culturales para satisfacer su demanda, las cuales poco a poco abrieron paso al nacimiento del *mass media*.

Para el filósofo Umberto Eco, los relatos mass media en el mundo actual tienen una función crucial en los movimientos de poder que afectan directamente al modo de vida de una sociedad.

No hace mucho tiempo que para adueñarse del poder político en un país era suficiente controlar el ejército y la policía. Hoy, sólo en los países subdesarrollados los generales fascistas recurren todavía a los carros blindados para dar un golpe de estado. Basta que un país haya alcanzado un alto nivel de industrialización para que cambie por completo el panorama: el día siguiente a la caída de Krushev fueron sustituidos los directores de Izvestia, de Pravda y de las cadenas de radio y televisión; ningún movimiento en el ejército. Hoy, un país pertenece a quien controla los medios de comunicación. (Eco, 1999:17)

Debido a la influencia que tienen los sistemas simbólicos como la ficción, sobre instancias como la opinión pública, el comportamiento y el modo de vivir de una sociedad, éstos se han vuelto lugares de conflicto y lucha entre actores en busca de hegemonía política, económica y social.

Una infinidad de movimientos, entre los cuales tuvo fuerte presencia la influencia de los intereses de élites sociales y de poderes políticos en nuestra sociedad, desemboca en nuestra condición actual, en la que según el pensamiento del filósofo Jean Baudrillard, la mayor parte de lo que percibimos como real, lo experimentamos a través de intermediarios.

La ficción y la narrativa generan sistemas simbólicos que han cumplido con un papel fundamental en la formulación de identidad a través de los imaginarios sobre los lugares y personajes que vemos o imaginamos representados en el relato. Pero en el momento actual, el rol de estas ficciones parece ser de construcción de la realidad misma. (Baudrillard, 1981)

Si ponemos atención a las generaciones posteriores a la época en la que ocurrió la invención y popularización de medios como la televisión, encontramos que el poder que tienen los sistemas narrativos del *mass media*

marca de manera profunda su manera de relacionarse con su entorno y construir su identidad.

Podemos ilustrar lo dicho con un ejemplo: la transmisión de un noticiero hace varios años, en el que se mostraba las opiniones del público sobre una especie de show televisivo, franquicia de la BBC adquirida por Ecuavisa, en el que se debatía quien se merecería el puesto del “mejor ecuatoriano”. La existencia de este concurso demuestra en varias formas el poder de la ficción en la sociedad contemporánea y las intenciones con las que es manipulada. Los personajes elegidos funcionaban como distintas *categorías de virtud*, todas ellas basadas en intrincados relatos mediáticos. Entre los personajes finalistas encontramos figuras profundamente *ficcionadas* por los medios como el estadista Velasco Ibarra, el prócer de la independencia Eugenio Espejo, y el medallista olímpico Jefferson Pérez. Los colegios se reunían en demostraciones públicas para apoyar a su candidato predilecto, y diversos personajes notorios se manifestaban al respecto de la importancia de uno u otro de los participantes. Pero lo que más llamó mi atención fue la opinión de un grupo de niños de escuela que aseguraban que el mejor ecuatoriano era sin duda alguna *Goku*<sup>1</sup>.

La importancia del personaje trascendía en varios sentidos los límites ficción/realidad. Meditando sobre el asunto recordé la importancia de los relatos a los que yo había accedido cuando era niño, la forma en que configuraron con la misma intensidad la realidad que yo habitaba, y como progresivamente estas narrativas que consumía se convirtieron en una de las influencias más fuertes sobre la forma en la que configure mi identidad.

---

<sup>1</sup> Goku, extraterrestre(sayayin), personaje principal en el universo ficticio de la serie de *anime* Dragon Ball.

## 1.2 La ficción y la Globalización.

El sociólogo y antropólogo Renato Ortiz, nos habla de l termino de globalización como un sistema impulsado por el desarrollo económico y tecnológico de ciertas sociedades, que influencia el modo de vida de casi todas las sociedades alrededor del mundo. Este proceso afecta no solo los aspectos económicos y sociales de un grupo humano, sino también a sus bienes culturales. Al respecto Ortiz rechaza la idea de que exista ya una cultura global y homogénea, pero acepta que existe un proceso de mundialización en el que existe una tendencia hegemónica. (Ortiz, 2007: 131)

Y mientras nos vemos progresivamente sumergidos en el proyecto de una cultura global, no es difícil identificar intereses en los actores más influyentes de las industrias culturales, ni tampoco las funciones ocultas de sus relatos.

En la lucha por el poder sobre los sistemas simbólicos que tienen repercusión directa sobre la sociedad, las multiplicidad de fuentes de cultura se ven cada vez más reducidas. Vivimos en la época de los monopolios culturales ,en un sistema que genera una serie de categorías prefabricadas entre las que uno puede escoger sus posibilidades de consumo. Nos venden relatos tanto para los rebeldes como para los conservadores, tanto para los que tienen nostalgia de otra época, como para los ansiosos por el futuro lejano.

Al respecto, Bourdieu nos recuerda que la función de los sistemas simbólicos como la ficción en la configuración de la realidad se presenta a menudo en forma de legitimación de un sistema dominante, contribuyendo a la domesticación de una clase dominada. Existen varias fuerzas en los conflictos simbólicos de la vida cotidiana en constante lucha por el monopolio sobre este proceso, en el que se imponen formas de conocimiento y expresión. (Bourdieu, 2000:67)

Un ejemplo obvio de estos procesos es el superhéroe de Marvel Comics, Inc. (ahora parte del conglomerado Disney), el Capitán América. Las funciones simbólicas del personaje durante las distintas guerras en las que intervino el gobierno estadounidense en el siglo XX, mutan y se expanden al alcanzar el público global. El superhéroe no solo es un representante nacional de valentía y heroísmo en los límites de EE.UU, si no que se transforma en un símbolo global de virtud.

El motivo político, que el periodista Pablo Diez identifica como una respuesta ficticia a los problemas reales de una sociedad, y el intento de unificar de algún modo un sentimiento nacional (Diez,2013), en el anterior ejemplo es tan claro que podemos ver distintas réplicas del personaje alrededor del mundo, como el superhombre comunista Capitán China<sup>2</sup>, y la versión infantil ecuatoriana que supone ser El capitán Escudo<sup>3</sup>, pensadas como estrategias que resultan tener alcance mínimo comparado con el que el conglomerado de Disney puede asegurar para su superhéroe norte americano.



fig. 1: El Capitán China, personaje de Chi Wang y Jim Lai

<sup>2</sup> Personaje de Chi Wang y Jim Lai, protagonista de su comic homónimo publicado en Excel Comics.

<sup>3</sup> Personaje directamente diseñado como publicidad del gobierno ecuatoriano.

Sin embargo existen relatos con intenciones similares, cuyas funciones ocultas se encuentran de manera menos obvia. La amplia variedad de relatos que uno como consumidor puede escoger, se adapta a una infinidad de gustos y fetiches específicos. Puedes consumir una serie de relatos que se expanden en una serie de productos, desembocando en el consumo de un “estilo de vida”.

Este fenómeno enajenante, producido por un poder casi monopólico de las industrias culturales, funciona a la vez como fuerza de desplazamiento de una ficción local rica en contenidos simbólicos, junto con una serie de elementos que no han sido sujetos a procesos de hibridación cultural<sup>4</sup>. Podemos ver por ejemplo, que personajes globalizados por el *mass media*, como el *Sasquatch*<sup>5</sup>, son fácilmente reconocidos, mientras que es difícil encontrar quienes reconozcan los nombres o características de seres míticos locales. Lejos de ser una coincidencia, esto es una muestra de la imposición de ficciones por parte de una cultura dominante.

### 1.3. La ficción global y el espacio cotidiano

Creo que la asimilación de una ficción global, que responde a una hegemonía cultural, dificulta la identificación con el contexto local. Es decir que en nuestro tiempo, en el que la ficción tiene tanta relevancia y sobre todo tanta presencia en la vida de los individuos, el consumo de ficciones casi exclusivamente foráneas, y producidas por un número muy limitado de industrias culturales configura en gran parte la manera en la que vemos el contexto en el que nos encontramos. Como andinos, nuestro contexto local no se ve representado en estas narrativas, y en los raros casos en los que lo hace, se muestra una versión a menudo estereotípica y siempre desde el ojo extranjero.

---

<sup>4</sup> En el sentido propuesto por García Canclini.

<sup>5</sup> Personaje mítico, propio de Norte América.

Cuando era un niño solía ver en la televisión nacional una serie de dibujos animados llamada “*Los Thornberry*”. La serie trataba sobre una familia estadounidense/ escocesa en la que una niña podía hablar con los animales y sus padres producían una serie de televisión sobre animales exóticos en diversas partes del mundo. En uno de los episodios la familia Thornberry hacía escala en Ecuador, y se quedaba en la ciudad de Quito. Recuerdo lo extraño que me resultaba el escenario del episodio, que parecía un pueblo grande agrícola en medio de la montaña. Y sin embargo no lo asumí como falso. Esas imágenes que yo sabía que eran inexactas, configuraron de alguna forma la manera en la que yo veía mi entorno.

Está claro que los relatos consumidos por las generaciones más jóvenes, suceden sobre todo en espacios foráneos, y creo que esto construye una cosmovisión desde el lugar ajeno. Esta cosmovisión presenta los lugares alejados del supuesto centro, como espacios secundarios, ficcionados, y poco importantes reforzando una concepción de nuestro espacio cotidiano como periférico, y menos importante en relación a un centro que funciona como polo de crecimiento y progreso.<sup>6</sup>

Me encontré durante mi investigación con el texto *Duendes, aparecidos, moradas encantadas y otras maravillas*, diccionario mitológico popular de la comunidad mestiza ecuatoriana, escrito por Manuel Espinosa Apolo. En el encontré una idea clara sobre la necesidad de mantener y reconstruir una mitología local, como una forma de proponer de alguna manera una identidad particular. En una posterior entrevista que se realizó al autor<sup>7</sup>, Espinoza Apolo resaltó la importancia de que la población mestiza en Ecuador se reconozca a sí misma en una cultura propia, y considera a la mitología como uno de los puntos de resistencia local frente a un movimiento de globalización alienadora. Al respecto escribe en el texto introductorio de su diccionario mitológico:

---

<sup>6</sup> Concepto basado en las notas sobre el concepto de periferia, redactadas por Francisco José Calderón Vásquez, docente de la Universidad de Malaga.

<sup>7</sup> Quito, Ecuador en Enero del 2015



A pesar que el tiempo en donde se recrean y narran los diversos mitos se ha reducido drásticamente por efectos de una urbanización violentamente expansiva, los seres mitológicos persisten en la intersubjetividad de un amplio segmento de la sociedad que no ha perdido sus vínculos con la tierra; segmento en el cual los mitos ajenos y alienantes de la modernidad no han sido capaces de substituir o desplazar a las referencias mitológicas genuinas, debido en gran parte a que las capas sociales promotoras del ideal de progreso están perdiendo cada vez más legitimidad.”(Apolo,1999:32)

Referente de una narrativa que rompe con un modelo universal, y que se construye desde un imaginario andino, es por ejemplo la obra de José María Arguedas, escritor peruano. La obra literaria de este autor representa una preocupación por generar relatos complejos a partir de un imaginario propio de su contexto. Sin embargo, su obra es relativamente desconocida en comparación con obras de autores extranjeros.

## II.REINVENTAR EL BESTIARIO ANDINO COMO FORMA DE RESISTENCIA.

### **2.1 Habitar el espacio desde el acto de imaginar.**

Creo que generar ficción que sucede en un espacio es parte de habitarlo. Al imaginar relatos que transcurren en el lugar que vive, el ser humano hace de su entorno parte suya. El espacio se extiende más allá de su alcance físico, y se transforma en un lugar habitable a partir de la imaginación.

Gaston Bachelard habla del ensueño<sup>8</sup> como un momento en el que el ser humano es capaz de percibir poéticamente el mundo, y habitarlo más allá

---

<sup>8</sup> Entendido el concepto de ensueño como estado mental de ensimismamiento, momento en el que la imaginación está más activa.

de lo tangible o racional. Es en este momento en el que la imaginación humana pareciera convertirse casi en un sentido de la percepción. (Bachelard, 1965)

Pienso que durante el día pasamos tanto tiempo inmersos en este ensueño, que si nuestro entorno no está representado en él, probablemente es como si viviéramos gran parte de nuestra vida en otros lugares.

Habitar lugares foráneos o inexistentes a partir de la imaginación es parte natural de la existencia humana. Sin embargo hemos aprendido que existen poderes hegemónicos que han desarrollado tanto intencional, como accidentalmente, complejos sistemas que manipulan el poder de los símbolos y de los relatos para beneficiar intereses privados.

Sobre todo estableciendo monopolios de distribución de ficción que asumen el rol de generar narrativas globales.

La mayor parte de mi infancia habité espacios imaginarios más a menudo que entornos reales. Una relación tan directa con la ficción que consumía, venida principalmente del extranjero, generó en mí una sensación de desapego con mi entorno real. Esta condición obstaculizó también que me relacione con narraciones locales que fueron y son progresivamente ocultas y olvidadas por el ojo público.

Me utilizo como ejemplo porque no creo ser un caso aislado, pienso que existen ya varias generaciones criadas sobre todo en espacios imaginarios regulados por monopolios transnacionales. Desde hace ya más de unas dos décadas, medios masivos como la televisión han sido popularizados, llegando a la gran mayoría de hogares en Ecuador. Podemos evidenciar esto con los resultados de las encuestas sobre tenencia de televisores que proporciona el INEC en el 2011.



fig. 2 Resultados de encuestas del INEC sobre tenencia de televisores

Llegando la gran mayoría de contenido narrativo en la televisión (y el cine) de países con industrias culturales ya establecidas. Creo que el hecho de no contar con narrativas construidas desde y sobre el espacio que habitamos obstaculiza vínculos más profundos con nuestro entorno inmediato. Y refuerza la concepción de nuestro escenario como periférico.

## 2.2 El relato visual en el espacio público

En un comienzo el proyecto se planteó como una forma de explorar medios para transmitir relatos a partir de la herramienta del dibujo. Continuando una línea de trabajo en la que la observación de mi espacio físico inmediato funciona como eje principal, decidí aprovechar la naturaleza incontrolable de la ciudad para distribuir una historia.

Bachelard en sus meditaciones sobre el espacio poético nos habla de la casa, pero nos recuerda que el hombre que anda, es también un ser sumergido en el ensueño. “El espacio llama a la acción, y antes de la acción la

imaginación trabaja. Siega y labra” (Bachelard, 1956: 34). La ciudad es entonces un espacio donde la imaginación es susceptible a percibir y trabajar.

Este mismo espacio que recorría a diario tomó entonces el rol de objeto de estudio, y mi relación con mi entorno se tornó más compleja. El método trataba de volverme consciente de las imágenes que me obsesionaban durante el ensueño de mi trayecto cotidiano.

A pesar de los constantes intentos de normalizar y homogenizar Quito por parte de poderes económicos y estatales, la ciudad se recrea constantemente de manera incontrolable, y si bien existe cantidad de campañas publicitarias regulando los relatos visuales por ser consumidos en el espacio público, las paredes están permanentemente cambiando con las intervenciones de individuos que nos muestran imágenes de otro tipo.

En el tiempo que he vivido en Quito, he visto a los habitantes de la ciudad marcar su paso en todas partes, en los asientos de los buses, en las paredes de los baños, en los carteles publicitarios, etc. A veces se generan relatos espontáneos en los que contribuye más de una persona. El espacio público es un caldo de cultivo de narrativas que se resisten a un control que cataloga estas formas de expresión como violentas, indebidas, e incluso ilegales.

El reto se convirtió entonces en participar en este caldo de cultivo, valiéndome de este medio de comunicación informal como base para crear un sistema de dispersión de un relato. Que en el caso de mi proyecto se articula en graffitis, y paste up.

### III. IMAGINANDO UN BESTIARIO ANDINO DEL SIGLO XXI.

#### 3.1 El Quimsa Ñahui

La investigación parte de una exploración de archivo, en la que examiné diversos medios en busca de referencias a animales míticos andinos, sus distintas historias y los posibles procesos de transformación que han ido sufriendo a lo largo de su historia.

Al revisar *La Historia Natural del Reino de Quito*, por Juan de Velasco, encontré una entrada que llamó mi atención, :

Quimsa-ñahui o Tres ojos. Es del tamaño y color de una pequeña zorrilla, con el cuerpo bien airoso, algo desbarrigado y el hocico poco largo...

El tercer ojo, que tiene en la frente, no es verdadero ojo, aunque tiene parpados que abre y cierra, ni ve con él, porque no tiene retina; pero le sirve de farol para ver de noche, porque abierto reluce a obscuras como una estrella... (Velasco,1989:173)

La criatura que Juan de Velasco consideraba “la más rara de todas” (ídem), tenía un fuerte potencial como imagen. Decidí entonces buscar referencias de este ser mítico en la tradición local más reciente. Para descubrir el rol que se le había atribuido al personaje a través de la historia. Además de estudiar las descripciones de Velasco, encontré referencias al quimsa- ñahui, en el diccionario antropológico sobre simbolismo andino de Luis Rocca Torres, en una página web dedicada a recopilar leyendas locales<sup>9</sup>, y en el diccionario de seres míticos de Manuel Espinoza Apolo (con el que trabajé también en la segunda parte de la investigación).

Las narraciones que encontré no se refieren al quimsa ñahui, si no a una versión posiblemente basada en los mismo relatos que llegaron a Juan de Velasco en el siglo XVIII. En esta la criatura es llamada carbunco, o

---

<sup>9</sup> “Mitos y Leyendas” <http://ecua-torianisimo1.blogspot.com>

carbunclo<sup>10</sup>, y es descrito como un perro (a veces incluso el perro del diablo) , con un diamante en lugar del tercer ojo en su frente. Con esta joya según algunas tradiciones, o con una bola de oro que vomita en otras, atrae a los ambiciosos, a quienes castiga de distintas maneras por su codicia.

El antropólogo peruano Luis Rocca Torres, recupera un relato de Lambayeque en el que el dios del sol es quien le proporciona al carbunclo la piedra preciosa en su frente, para que sirva de representante del astro solar en las noches. "... al carbunclo se le dio la fuerza de lo invisible, de lo no corpóreo, de lo ideal; su máximo atributo es el caminar de noche, a manera de remplazo del sol, para lo que le concedió un pequeño sol con luz propia sobre su cuerpo negro..."(Torres, 1995:28)

A partir de estas narraciones , busqué seres de la fauna urbana cotidiana que de alguna forma se parecieran a las descripciones físicas del *tres ojos*. Formulé un relato en el que el *quimsa ñahui* renace en el cuerpo de un perro callejero atropellado. La consigna fue siempre reformular el mito, no generar una especie de tributo a una tradición precolombina falsamente impoluta. Se trataba de hacer a este nuevo *quimsa ñahui* interactuar tanto con las fuerzas de antiguos dioses de la montaña o el sol, como con las nuevas potencias de la industrialización y el caos del entorno urbano.

Tomé la costumbre de llevar notas para registrar pequeños acontecimientos de los que era testigo a diario. Pronto, las imágenes empezaron a cobrar un patrón, al mismo tiempo que me recordaban otras que me habían impactado de igual manera en el pasado.

Empecé a sentir vínculos más fuertes con habitantes de la ciudad que se mueven en el fondo de la vida cotidiana, personajes que se repetían constantemente en las imágenes que llamaban mi atención; los animales callejeros, sus cadáveres, la arquitectura laberíntica y medio derruida de la

---

<sup>10</sup> Ambas palabras en desuso para referirse a un diamante.

ciudad, la maleza que crece entre las grietas del cemento, los postes de luz, los tejidos del cableado, y las montañas. Todas ellas funcionaban de cierta forma como quiebres ante la homogeneidad de la ciudad ideal.

En los perros que se pueden ver vagabundeando las calles de Quito, encontré un objeto de estudio al que fotografiar y dibujar (ver fig.2 y fig.3.) . Esperando conseguir con esto un diseño del personaje, que funcione como una versión del ser mágico en mi ciudad contemporánea. Después de haberme familiarizado con el personaje mítico y con los perros callejeros de la ciudad, me vi en capacidad de desarrollar lo que quería que comunicara el diseño del *quimsa ñahui* en los andes contemporáneos.



fig. 3. Perro del barrio San Juan

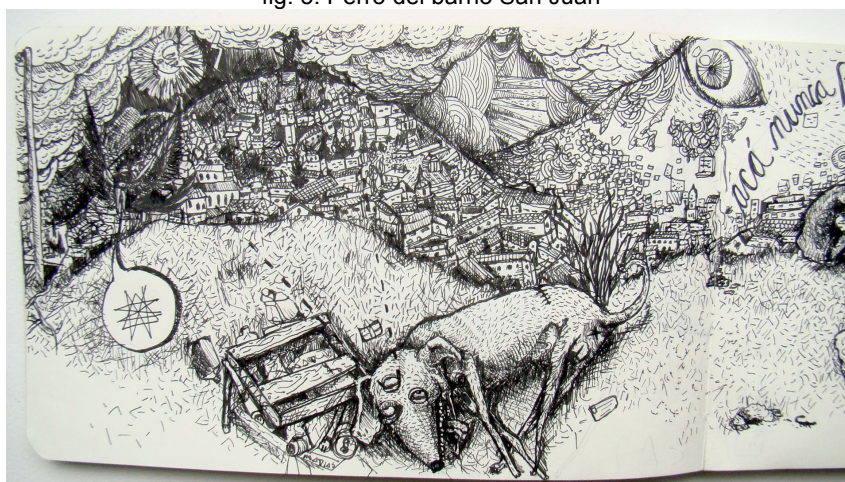


fig. 4. Primeros bocetos del proyecto



Hice entonces una serie de tres dibujos en bolígrafo de gel sobre cartulina (1,05x35cm), en los que exploraba la primera parte de la historia (ver fig.4).

En estas un perro callejero atropellado, es poseído por el antiguo espíritu del *quimsa ñahui* y renace como su versión contemporánea. El reto en estas primeras tres imágenes era llegar a familiarizarme con el universo que estaba comenzando imaginar, al mismo tiempo que daba al personaje un origen y un contexto en el que desarrollarse.

Se intentó explorar las herramientas del detalle y la composición barroca en estos primeros tres trabajos de ilustración. Buscando explotar, con relatos internos dentro del mismo dibujo, las posibilidades narrativas del lenguaje.



fig. 5. El perro muerto que abrió el tercer ojo, serie de ilustraciones de aproximación al personaje.





fig. 6. Detalle de la primera ilustración.

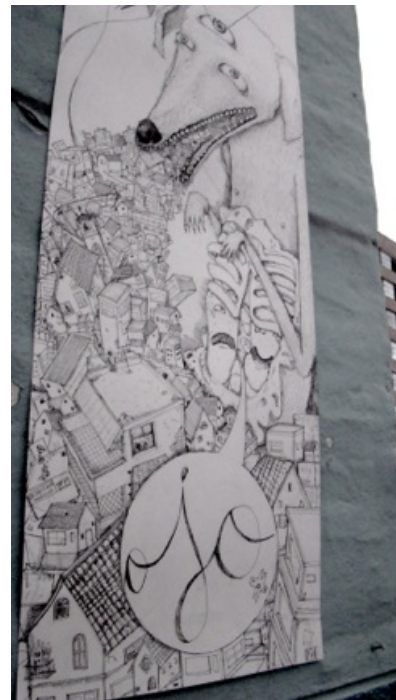


fig. 7. Detalle de la segunda ilustración



fig. 8. Detalle tercera ilustración

En una segunda parte del proceso, busqué producir una serie de intervenciones urbanas que generen una narrativa visual gráfica, con la intención de infiltrarme entre los relatos compartidos (y forzados) en el espacio

público. Para lograr este cometido, me propuse diseñar una estrategia que explorara las posibilidades de dos medios: la pintura mural, y la intervención con *paste up*.

El relato gráfico se estructuró como una especie de comic, en el que las viñetas se repartían en distintos lugares de la ciudad. Los murales muestran partes de la historia general, pero están diseñados de manera que cada uno pueda ser leído como un todo, sin necesidad de conocer los otros. Intentando valerse de las posibilidades en la dimensión de los murales, los personajes representados son seres gigantescos, utilizando este recurso a favor de la narrativa los muros eran intervenidos con personajes como antiguos dioses del sol, o el espíritu de la ciudad.

Se pintó una pared a modo de preámbulo, en esta aparecen *quimsañahuis* de cuyos ojos salen árboles que forman la frase “*nada muere*” escondida entre el ramaje.

Este fue un ejercicio con el que se probaba las posibilidades de la historia contada por medio de la pintura mural.



fig. 9. Nada Muere, primer ejercicio de mural

El primer muro de la serie lleva el nombre de “*SOL/Corazón en llamas*”, y relata el momento en el que un agonizante dios solar le entrega al *quimsa ñahui* contemporáneo el poder de un pequeño sol. Esta parte del relato fue basada en un mito del sector de Lambayaque al norte de Perú<sup>11</sup> al que nos hemos referido anteriormente, en el que el sol le entrega al carbunclo un sol en miniatura para convertirlo en su representante durante la obscuridad. El espacio donde se pintó la pieza, es la pared exterior de una casa en el barrio de Las Casas, sector urbano residencial de clase media. Y fue posible a partir de un acuerdo con los dueños.



fig. 10. SOL/corazón en llamas, primer mural

Para la siguiente parte del relato intenté valirme de la herramienta del dibujo en *paste up*<sup>12</sup>. Las intervenciones funcionaban para mostrar al *quimsa-ñahui* abriendo quebradas y saliendo desde grietas pintadas en distintas

<sup>11</sup> Luis Rocca Torres hace referencia a este relato recopilado por Augusto León Barandiarán (recopilador de relatos folklóricos en Lambayaque en 1930) transmitido por doña Biaza Rioja.

<sup>12</sup> Técnica de intervención, en la que se pega con engrudo una imagen en una superficie a la vista en el espacio público.



superficies del entorno de Quito. En esta parte del relato el personaje asume el rol de generar irregularidad en el espacio urbano, tomando la creación de esta irregularidad como una forma de resistencia frente al desarrollo desmedido.

Se diseñaron dos ejercicios para probar las posibilidades del *paste up* y el *esténcil*. El primero funcionaba en dos partes. En la primera parte pintaba en la pared el esténcil de una grieta, y a la semana siguiente pegaba en paste up al personaje asomándose al fondo de la grieta con un globo de texto con sus ladridos. Esperando generar con esto una especie de micro relato en la intervención. El segundo ejercicio trataba de pegar en la ciudad una serie de dibujos del *quimsa ñahui* saliendo de las grietas en distintas partes de Quito.



fig. 11. Primeras exploraciones de paste up.



fig. 12. Ejercicios narrativos con paste up

A diferencia de los murales, estas intervenciones fueron hechas sin permisos para intervenir en el espacio, y tenían un tamaño obviamente mucho menor. Sin embargo había posibilidades específicas que daba el *paste up* para intervenir varias veces un sector en corto tiempo, y ocupar espacios urbanos como puentes peatonales o graderíos.

El segundo mural lleva el nombre de “*Entrañas de quebrada*” y muestra a la ciudad de Quito, representada por un espíritu con máscara y casas o edificios en su cuerpo. La ciudad tiene una quebrada en el vientre del cual sale un árbol con el *quimsa ñahui* colgado de él.

Se hace referencia al hecho de que la ciudad de Quito fue construida sobre quebradas, y que estas son espacios predilectos de los demonios y seres mágicos en muchos relatos locales<sup>13</sup>. Así, el mural muestra las intenciones del *quimsa-ñahui* de abrir las quebradas y liberar a los seres fantásticos. Mostrando al espíritu de la ciudad como un ente de poder semejante al de antiguos dioses.

Este mural se pintó en las afueras de la ciudad, cerca del terminal terrestre en un área industrial, gracias al acuerdo con el dueño del taller.

---

<sup>13</sup> En el diccionario de seres míticos de Manuel Espinosa Apolo, podemos encontrar que gran parte de los personajes recopilados habita en las quebradas, entre ellos: el chuza longo, el guagua shimi, el huiña guilli y el huacay siqui (protagonista de la segunda parte del proyecto).



fig. 13. Entrañas de Quebrada

Más tarde se presentó durante el proceso, la oportunidad de pintar una escultura que representaba a un perro, en el Boulevard de las Naciones Unidas. Como estrategia para mantener la presencia del ser mítico en la ciudad, acepté el encargo y la escultura funcionó como otra forma de intervención de la narrativa en el espacio urbano.



fig. 14. Escultura intervenida

Para finalizar la serie de murales se pintó una tercera pared en la que la

cabeza de la ciudad finalmente se quiebra, y escapa la multitud de pequeños espíritus y dioses mínimos. Este último trabajo se realizó al exterior de un condómino en la Av. Occidental con previo acuerdo con los vecinos, que habían visto “*SOL/Corazón en llamas*” y se pusieron en contacto conmigo.



fig. 15. El escape de los pequeños dioses

Después de esta serie de experimentos para generar narrativa en el espacio público, el paso siguiente fue cerrar la historia y organizar los elementos de manera que puedan ser distribuidos como unidad. La estrategia fue recopilar todo el trabajo previo en un *fanzine* con narrativa lineal, que a partir del momento representado en el último mural desarrollara el final de la historia en un comic de pocas páginas. Para complementar la estrategia de difusión, el *fanzine* contiene direcciones de todos los murales realizados y un link a un blog en la que se encuentran todas las imágenes del proceso, además de textos sobre el tema y la intención de la obra.





fig. 16. Portada del fanzine



fig. 17. Viñeta del comic





fig. 18. Viñeta del comic

Una última fase de la primera parte del proyecto se llevó a cabo en la exposición de egreso “7 Dedos-Microfestival Mutante”, en la que se intentó hacer uso de las posibilidades de un espacio expositivo para distribuir la narración gráfica y acercar al público a el relato, a través de una experiencia interactiva. Para lograr esto se trabajó en colectivo con el resto de artistas participantes y sobre todo con los otros miembros de *Kuzkina Mat*, el colectivo de artistas al que yo pertenezco.

Se pensó al espacio asignado en dos estancias: la primera, un espacio de distribución de material impreso (fanzines), diseñado con mesas y sillas de manera de que se pueda tener un lugar en el que el público tenga la posibilidad de detenerse para leer las publicaciones. La segunda parte del recorrido funcionó como espacio interactivo. El lugar fue equipado con luces negras, e intervenido con murales fluorescentes con escenas de los comics y fanzines previamente distribuidos. La noche de inauguración de la muestra se proporcionó al público pintura fluorescente y material para insertarse en las

narrativas dibujadas en el espacio. La experiencia contó con acompañamiento musical de la banda Faustino Lemus Rayo, y del Dj BK8.



fig. 19. Registro del evento

Tanto la música como la ambientación con luces negras cumplieron con la función de construir un espacio de inmersión para el público, en el que el acto de imaginar en el espacio fue una manera de habitarlo y dialogar con él. Con la organización de este evento se intentó dejar un recuerdo de la experiencia como forma de generar un vínculo entre el espectador y el relato.

## 2.2 El *Huacay Siqui*

Después de la primera experiencia con el proyecto *Carroña Sagrada*, se desarrolló una nueva fase de producción enfocada a explotar las fortalezas de los medios que ya habían sido probados con el personaje del *quimsa ñahui*. El objetivo ahora apuntaba a llegar a una mayor cantidad de gente en la ciudad, con un relato más pulido y unificado, haciendo un mayor énfasis en la importancia de la narrativa.

Durante mis investigaciones previas sobre el bestiario mestizo andino, encontré al personaje indicado en el texto *Duendes, aparecidos, moradas encantadas y otras maravillas*, diccionario mitológico popular de la comunidad mestiza ecuatoriana recopilado por Manuel Espinosa Apolo. En él leí la descripción de un ave proveniente de la quebrada. Se decía de este pájaro, que emitía un canto similar al sollozo humano, y por eso su nombre era *Huacay Siqui*, que en quichua significa cola de llanto.

La referencia a este ser zoomorfo proviene del norte de la provincia de Pichincha. Los campesinos mestizos e indígenas lo describen como un ave que sale de las quebradas a las seis de la tarde y emite un canto lúgubre parecido al llanto humano. En sus recorridos ataca a las personas ocasionándoles accidentes, y cuando encuentra a su paso prendas y pañales de niños que están secándose fuera de las casas, los mira y los niños se vuelven llorones... (Apolo, 1999: )

La producción se enfocó en un sistema muy similar al probado anteriormente, en el que me valía de intervenciones en el espacio público y la publicación independiente como forma de acercamiento y distribución del producto narrativo. Aparte de la proporcionada por el diccionario, la única referencia que conseguí de la narración se hallaba en un sitio web<sup>14</sup>, en el que se proporcionaba al personaje un origen basado en una moraleja. En este relato, un joven díscolo y despreocupado de su familia es castigado por un dios ancestral y condenado a llorar por siempre en forma de *huacay siqui*. El sitio web también identificaba al ser mítico con la figura del *chiflón*<sup>15</sup>. El primer producto que se trabajó fue el desarrollo de un guión para comic en el que ciertos elementos propios del mito se reconstruyeran a forma de un relato contemporáneo.

La meta para la segunda parte del proyecto fue darle forma a este relato a partir de ciertas imágenes que me habían impactado del mito. La versión más

---

<sup>14</sup> <http://ecua-torianisimo1.blogspot.com>

<sup>15</sup> Golpe de viento relacionado con el mal agüero en la tradición local.

actual que encontré del relato mostraba que el personaje había sido transformado al igual que el quimsa ñahui, en un demonio, esta vez un hombre joven condenado por su mala conducta. Los males que este provocaba se vinculaban a su origen de quebrada, al desorden como amenaza y al llanto como expresión de debilidad. Ambos elementos me facilitaron un camino directo para subvertirlos y expresar otras formas de potencia posibles solo desde la periferia y la imperfección.

Basándome de nuevo en imágenes coleccionadas en mi recorrido diario, ahondé más en un estilo de dibujo basado en gran parte en la ilustración científica previa a la era digital, estudiando los grabados académicos de autores como Alberto Durero, imágenes costumbristas de viajeros del siglo XIX en las que se muestran seres míticos encarnados en personajes simbólicos de tradición local<sup>16</sup>, y las imágenes que componen *Nueva Crónica y Buen Gobierno* de la autoría de Guamán Poma de Ayala. Enfocándome en pulir el dibujo en blanco y negro para facilitar su reproducción.

El comic se dividió en tres capítulos, compuestos cada uno por cuatro dibujos en tinta negra y marcador de dimensión A5: en el primero se presenta al personaje como una fuerza mágica nacida en una quebrada inmunda, que ataca de forma bestial y caótica a la aparente normalidad del paisaje quiteño al tragarse una de sus estrellas.

---

<sup>16</sup> Vistas en “Imágenes de Identidad. Acuarelas quiteñas del siglo XIX”, FONSAI,, 2005.

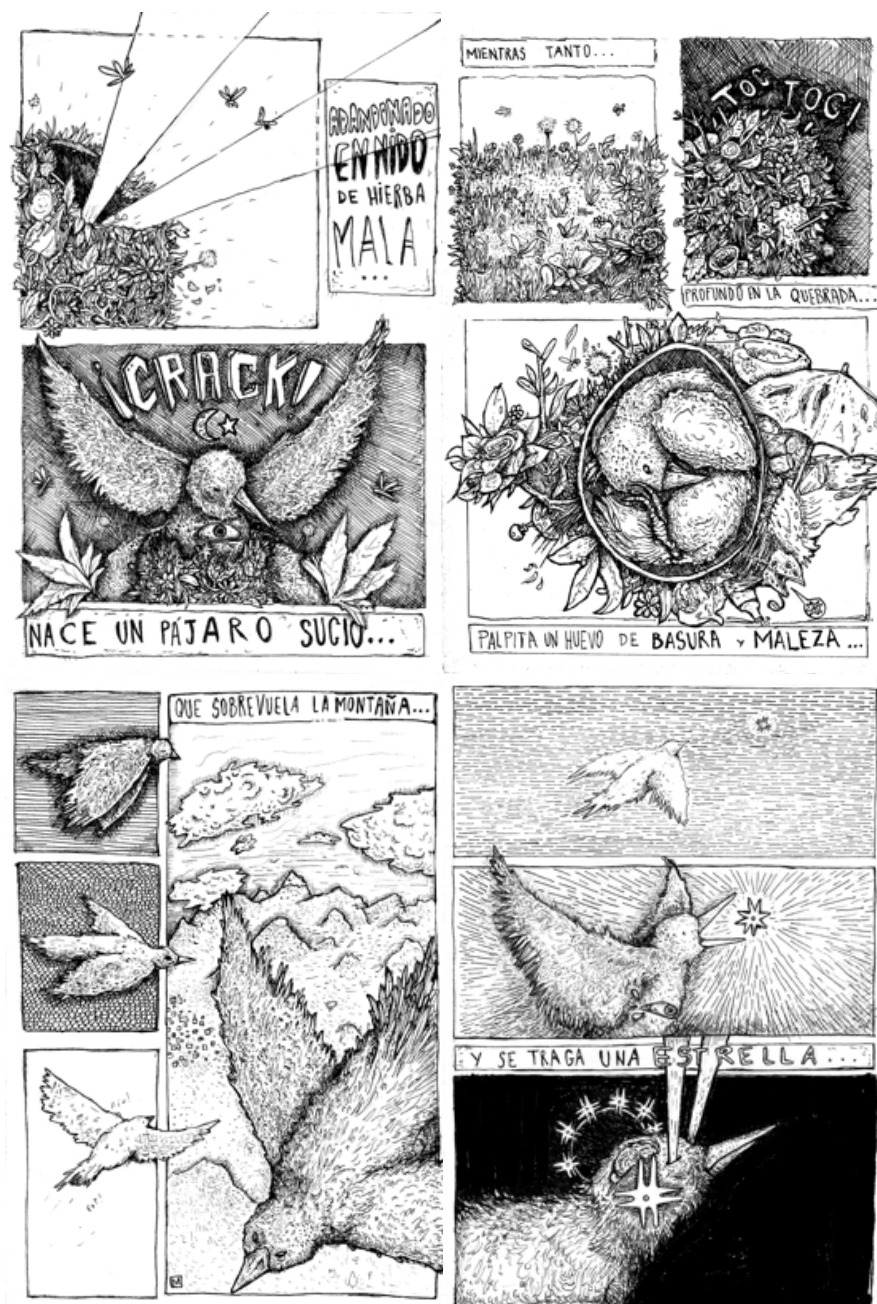


fig. 20. Primer capítulo del comic

En el segundo capítulo el ave mítica se pierde entre las complejidades infinitas del paisaje urbano derruido, sobrecogida por el poder brutal del astro. Siendo solo capaz de liberarse de esta energía en forma de un llanto tan potente que modifica el tejido de la realidad.





fig. 21. Segundo capítulo del comic

Finalmente encontramos en el capítulo de cierre el producto de este grito, que despierta las semillas incontenibles de nuevos seres tejidos entre humanos de carne y espíritus de maleza sin control. Siendo estos últimos una representación del potencial de los espacios periféricos como nuestra localidad.



fig. 22. Tercer capítulo del comic.

Estos seres se engendran en tres etapas inspiradas en la vida vegetal que irrumpe sin permiso entre las grietas de la ciudad, y son representadas con tres imágenes distintas:

- La potencia vital de la *maleza*.
- La silenciosa omnipresencia de las *hojas secas*.

- La infinita complejidad de la *hierba común* en el paisaje.

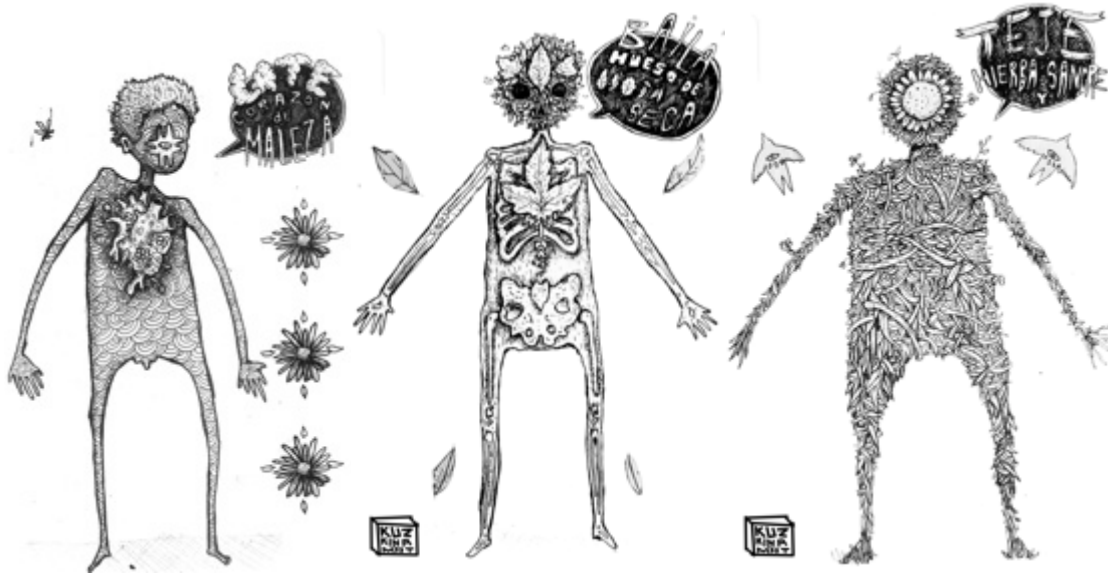


fig. 23. Personajes desarrollados

Para el nacimiento de estos personajes, busqué explorar otra forma de intervención en lugares cotidianos con la intención de ampliar las posibilidades que tiene el vínculo entre el espectador y la ficción presentada. A través del trabajo conjunto entre música y animación proyectada en espacios públicos, se presentó un trabajo audiovisual mostrado en tiempo real. En el cual los personajes del relato invaden la arquitectura, compartiendo con el público, gracias a la posibilidad del sonido y la imagen en movimiento, no solo el espacio físico con sino también el momento efímero. Las piezas de video mostradas se componían de grabaciones reales de espacios avejentados e invadidos por hierba mala y matorrales, entre los cuales aparecían los



personajes bailando al ritmo de pistas compuestas por el productor de audio BK8 , en una especie de celebración.<sup>17</sup>

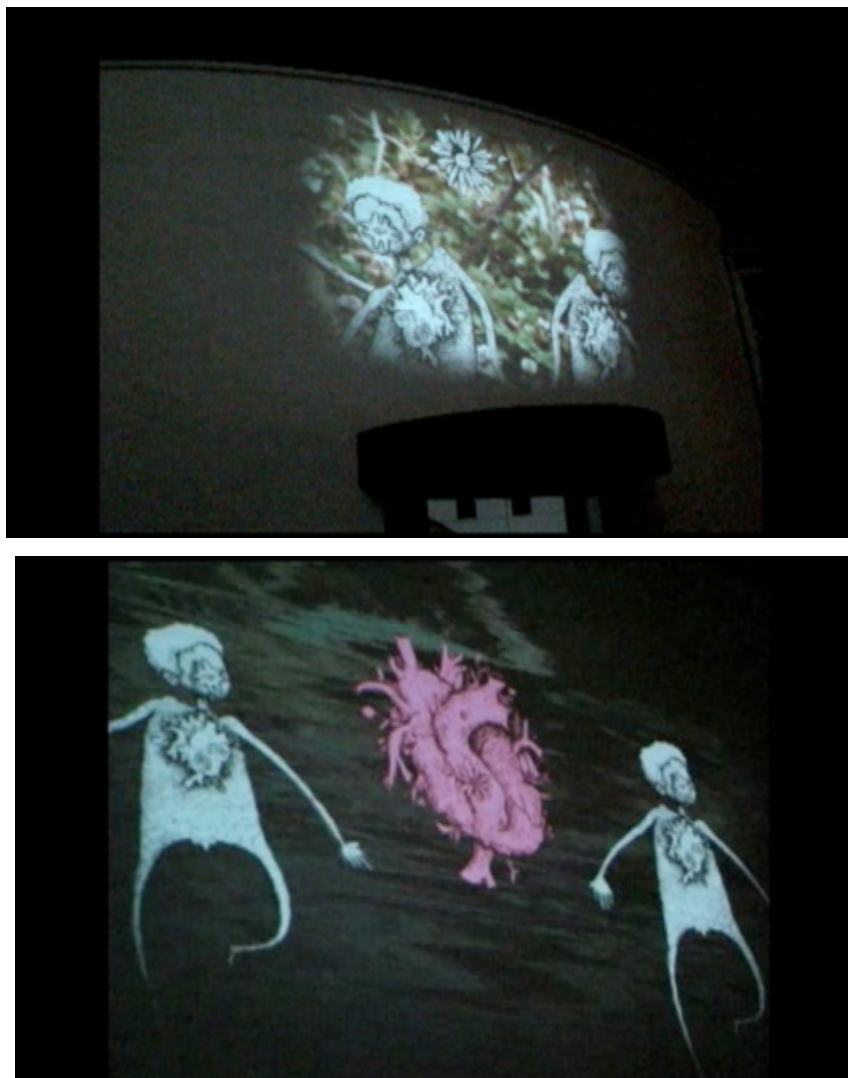


fig. 24. Registro de las proyecciones

Al mismo tiempo recurrí a la estrategia de intervención urbana con *paste up*, para generar de alguna forma una presencia permanente del relato

---

<sup>17</sup> El show se presentó dos veces, una primera vez en el edificio de la FADA en la PUCE el Jueves 23 de Octubre, y una segunda vez en el Jam de Dibujo y otras artes organizado por Open de Dei, el 31 de Octubre del 2014.

en las calles de Quito. Imprimí doscientos cincuenta copias de cada personaje, de 100 x 69 cm, y durante varios meses mantuve una campaña de intervención permanente en el espacio público. Los dibujos fueron colocados en espacios de tránsito, donde irrumpieran en la vida cotidiana de la gente a manera de personajes que interactuaran con el paisaje urbano.

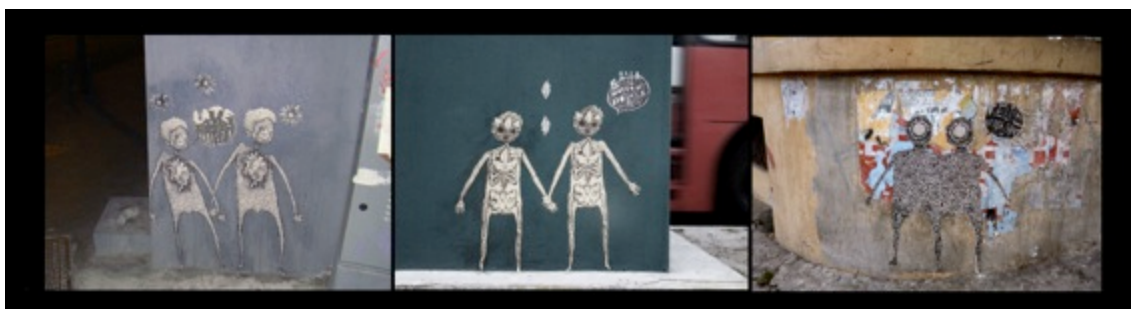


fig. 25. Intervenciones en paste up.



fig. 26. Detalle del primer personaje.



fig. 27. Detalle del segundo personaje.



fig. 28. Detalle del tercer personaje



Finalmente previo al lanzamiento del *comic*, desarrollé una serie de seis ilustraciones extra, pensadas como una forma de ahondar en las imágenes poéticas propuestas por el mito original. De esta manera produje dos series de tres dibujos, la primera explorando la imagen del caos urbano como un caldo de cultivo de posibilidades, haciendo una analogía con la tierra fértil cubierta de lombrices.



fig. 29. Ilustraciones sobre la metamorfosis de la ciudad.

La segunda se basa en conceptos básicos del mito como el accidente y el llanto. En estas tres imágenes se muestra al *huacay siqui* llevando consigo el caos y la irregularidad en forma de pequeñas y grandes catástrofes, generando cambios violentos en la cotidianidad.



fig. 30. Llanto canción de palo

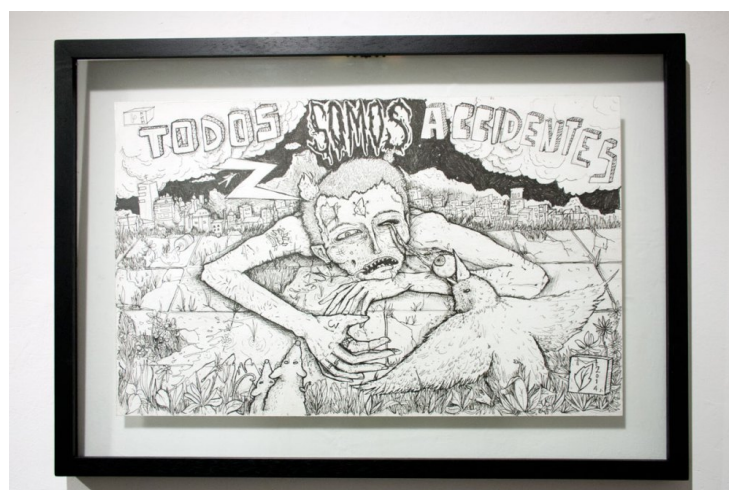


fig. 31 Todos somos accidentes



fig. 32. Madriguera de concreto

Estas últimas ilustraciones están pensadas como material extra en relación al fanzine, y son imágenes diseñadas para distribución en redes sociales. Intentando hacer uso también de los medios digitales para la popularización del producto final, que vendría a ser el fanzine.<sup>18</sup>

Como etapa final de la obra se organizó una muestra final, en la que el público pudo apreciar distintas etapas de ambas partes del proceso, incluyendo la presentación de las doce páginas originales incluidas en el cómic, las dos series de tres ilustraciones cada una, los tres dibujos originales que fueron luego utilizados como base para las intervenciones en paste up, y una sala en la que se presentará las piezas experimentales en video y animación.

#### IV. CONCLUSIONES

El trabajo realizado me proporciona una serie de resultados e información tanto sobre las herramientas utilizadas como sobre la narrativa generada. Estos se basan en la experiencia directa de relación con el público, la efectividad o ineficacia de las estrategias de divulgación y distribución del relato, y mi propia experiencia dentro del proceso.

Empezando por el trabajo técnico, encontré en el diseño de las imágenes a ser utilizadas unas primeras conclusiones. Al buscar un estilo para desarrollar la historia, parecía necesaria la utilización de imagería pre colonial para construir el relato. De alguna manera en un intento de reivindicar la

---

<sup>18</sup> El lanzamiento del cómic se organizó en marco del festival internacional de publicaciones independientes, experimentación editorial y fanzine: La Cachina, en el Parque urbano Cumandá, el 7 de diciembre del 2014. En esta ocasión invité a Leandro Lince, colega del colectivo Kuzkina Mat para que hable a los asistentes sobre el comic que ya había leído.

visualidad andina en el proceso de creación del trabajo. Sin embargo decidí utilizar más bien una estética más cercana al comic o al dibujo animado, que desembocó en una serie de caricaturas estilizadas de los personajes. Opté por esta forma de dibujo porque aunque me asumo totalmente como andino, creo imposible que mi percepción funcione de manera acorde a la cosmovisión nativa andina, aunque partes de esta sean componentes fundamentales de su construcción

Las acciones divididas entre los medios del fanzine/cómic, la proyección de audio visuales en el entorno urbano, la intervención con paste up en el espacio público y la divulgación de las imágenes por medios digitales, formaron parte de una estrategia orientada a crecer, al igual que la maleza, en los espacios de quiebre donde se puede distribuir narrativas visuales, sin comprometerse directamente con el sistema hegemónico.

Con respecto a las facultades de los medios utilizados, creo que por ejemplo el mural funciona como una herramienta eficiente de distribución de una imagen, las intervenciones a gran escala impactan al espectador en un primer momento, generando de alguna manera un vínculo con la imagen que podría convertirse en vínculo con el relato. El proceso de creación del mural también genera vínculos con los transeúntes que a menudo se acercaron a mí, con preguntas sobre los personajes representados y sus historias, dándome la oportunidad de transmitir el relato también de manera oral.

Aunque la mayor parte de las respuestas de los espectadores de la producción del mural eran positivas, existieron también críticas, sobre todo fundadas en rechazo a la práctica del grafiti. Si bien el trabajo se vale de técnicas propias de esta práctica y entra en diálogo con las intervenciones de *writers*<sup>19</sup>, el trabajo de mural demostró funcionar bajo una lógica totalmente

---

<sup>19</sup> Escritores de grafiti tag, usualmente intervienen los muros de la ciudad con su pseudónimo o el nombre de su agrupación.

distinta a la de las intervenciones ilícitas. Para empezar basándose en la relación con el dueño de la pared que ofrece su espacio o accede a que este sea intervenido.

Si bien esta forma de trabajo tiene una cantidad de posibles fortalezas, este alejamiento con las prácticas de intervención gráfica más agresivas, significa también asumir al producto como una acción de embellecimiento de la ciudad respaldado por instituciones con autoridad. Esto no significa que no puede llegar a tener fuerza, creo que un mural en la calle es una imagen que se enfrenta a una visualidad impuesta por la publicidad como en el caso de las vallas publicitarias. Pero también creo que para llegar a esta potencia se necesita de un trabajo muy prolijo en el uso de los símbolos y en la forma de filtrar el mensaje deseado.

El *paste up* funcionaba como la parte más agresiva de la estrategia, algunos visitantes de los portales web se habían interesado en el proyecto al ver las intervenciones en papel pegado a lo largo de su trayecto cotidiano. Gracias a estas intervenciones el personaje se filtra de manera más directa en el espacio urbano. Mientras el mural representa escenas, los dibujos pegados en la calle hacen de su entorno el escenario de su acción.

Sin embargo para volver más efectiva a esta práctica es necesario pensar no solo en calidad si no también en cantidad. La distribución del material debe darse con ritmo permanente sobre las paredes de la ciudad, tomando en cuenta la vida efímera del *paste up*, y la fuerte competencia con el resto de imágenes que invaden el campo visual en el espacio urbano. Por estas razones, el trabajo lento y minucioso del dibujo para cada una de las intervenciones demostró ser poco efectivo. Más eficiente fue el acercamiento posterior, en el que se imprimió cientos de dibujos para poder mantener una presencia permanente en sectores de la ciudad.



Finalmente en la primera parte del proceso, la unificación del trabajo se volvió más compleja de lo necesario al no haber sido desarrollada desde el comienzo del proyecto. La revista muestra ser una forma efectiva de relacionar al espectador con el relato al mismo tiempo que deja registro del proceso y el trabajo compartido. Sin embargo el fanzine tiene una serie de posibilidades y lenguajes propios que exigen ser explorados más a profundidad para que funcione como un documento de calidad que no solo respalde al proceso narrativo, si no que se vuelva parte integral de la obra. Esto se desarrolló más a fondo en la segunda publicación, en la cual el fanzine se convirtió en la obra principal desde la cual partía el proyecto. Aquí se consiguió una publicación de mayor calidad al planificar el proceso editorial con criterios como pensar una estética en blanco y negro para facilitar la reproducción, u organizar un evento de lanzamiento.

Mi intención primordial en este proceso fue explorar las posibilidades de difusión de un relato en el espacio público, y gracias a los experimentos diseñados he recolectado información valiosa sobre cada una de las herramientas que puse a prueba, y basado en ella tendré la posibilidad de generar estrategias más efectivas en el futuro.

El *quimsa ñahui* y el *huacay siqui* en este trabajo, intentan ser una representación de la potencia caótica e incontrolable de nuestro entorno y nosotros mismos como sociedad humana. No solo en su generalidad, si no también y sobre todo en nuestro entorno específico. Los personajes son una representación del poder de las irregularidades en nuestra condición de “periferia”.

En el primer comic, la virgen del panecillo se traga el corazón del perro. Esto causa que el *quimsa ñahui* vomite un universo, generando una suerte de realidad sincrética en la que la virgen se mezcla con el perro y se genera una nueva deidad lunar. Con esto quiero representarnos a nosotros, los nuevos andinos con influencias múltiples que se entretajan formando algo

permanentemente nuevo, permanentemente mutante, pero con origen, espacio, e incluso carácter propio.

Intenta también ser un llamado a crear desde lo cercano y reconectarse con el entorno inmediato a través de la imaginación. Las estrategias de trabajo fueron pensadas para que en diversas maneras el relato, habiten directamente sobre mi espacio cotidiano. Para lograr esto de manera más efectiva, al proyecto aún le falta aún potencia de divulgación, sin embargo los diversos medios explorados han demostrado ser efectivos en distintas funciones.

El trabajo con guión del relato es de mayor importancia para producir un proyecto como este. En la calidad de la historia y en la manera que tienen el público de relacionarse con los personajes que habitan estos relatos, es donde se encuentra la verdadera potencia del vínculo que genera la obra con la imaginación del lector. Lo que pretende la obra es generar un lazo afectivo en el que el consumidor del proyecto sienta que conoce al perro de tres ojos o al pájaro que llora, de cierta manera haciendo suyos a los personajes, permitiendo que estos habiten en su imaginario y tal vez de esa manera, igual que en tiempos ancestrales, el *quimsa ñahui* y el *huacay siqui* vuelvan a habitar las quebradas de Quito.

## V. BIBLIOGRAFÍA

Apolo, M. (1999). *Duendes, aparecidos, moradas encantadas y otras maravillas: Diccionario mitológico popular de la comunidad mestiza ecuatoriana* (1.er ed.). Quito, Ecuador: Taller de Estudios Andinos.

Arguedas, J. (1995). *Los ríos profundos*. Lima.

Ayala, F., & Pease, F. (1980). *Nueva corónica y buen gobierno*. Caracas: Biblioteca Ayacucho.

Bachelard, G. (1965). *La poetica del espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.

Baudrillard, J., & Vicens, A. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

Bourdieu, P. " *Sobre el poder simbólico*", en *Intelectuales, política y poder*, traducción de Alicia Gutiérrez, Buenos Aires, UBA / Eudeba, 2000, pp. 65- 73.

Canclini, N. (2008). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Paidós

Calderón Vázquez, F.J. *Nota sobre el Concepto "Periferia"*, en *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, junio 2008. [www.eumed.net/rev/cccss](http://www.eumed.net/rev/cccss)

Crespo, A. (2005). *Imágenes de identidad: Acuarelas quiteñas del siglo XIX*. Quito: FONSA.

Eco, U. (1986). *La estrategia de la ilusión* (1a ed.). Barcelona: Editorial Lumen.

Díez, P. (2013). Superhéroes y frustraciones nacionales. *Esglobal*, septiembre 2013

MITOS Y LEYENDAS. Visto en Enero 31, 2015, en <http://ecuatorianisimo1.blogspot.com/2011/07/el-huacay-siqui.html>

Ortiz, R., & Soto Calderón, A. (2007). *Entrevista a Renato Ortiz, Identidad y diversidad: De la cultura local a la global*. *Revista Austral De Ciencias Sociales*, 12, 131-144.

Rocca Torres, L. (1995). Los seres mágicos norteños y el tercer milenio (I). In *Utopía norteña: Revista de la Facultad de Ciencias Histórico-Sociales y Educación : Edición especial en homenaje a las bodas de plata de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo"*. (Vol. 2). Lambayeque, Perú: Fondo Editorial FACHSE.

Scolari, Carlos Alberto. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013.

Velasco, J. (1977). *Historia del reino de Quito en la América meridional*. Quito: Edit. Casa de la Cultura Ecuatoriana.